NES-XR-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MEGA MAN 2™

SPIELANLEITUNG

CAPCOM®

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo NES Spielkassette MEGA MAN II™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gut durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Inhaltsverzeichnis

Wie Du das Spiel startest 3
Steuerung von MEGA MAN 4
Energie 6
Besondere Gegenstände 8
Paßwort 9
Wie man AIR MAN besiegt 10
Waffen 14
MEGA MAN'S Gegner 16

Zur Beachtung

1. Gerät niemals extremen Temperaturen aussetzen.
2. Nicht ins Wasser tauchen oder naßmachen.
3. Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

© 1990 CAPCOM CO., LTD.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Wie Du das Spiel startest

1. Lege die MEGA MAN II Kassette ein und schalte Dein NES an. Möchtest Du die Geschichte von MEGA MAN II übergehen, drücke den Start-Knopf.
2. Du hast jetzt den MEGA MAN II Titelbildschirm vor Dir. Mit dem Select-Knopf kannst Du zwischen den NORMAL- (normal schwer) und dem DIFFICULT- (schwierig) Modus entscheiden. Drücke START, um das Spiel zu beginnen.
3. Nun mußt Du entweder START wählen oder ein PASSWORT eingeben. Drücke den Start-Knopf, um in das Spiel einzusteigen. Die PASSWORT-Option wird Dir später im „Paßwort-Kapitel" dieser Spielanleitung erklärt.
4. Jetzt siehst Du den LEVEL-Auswahlbildschirm. Auf diesem Bildschirm hast Du einen Überblick über alle acht feindlichen Roboter und mitten darin befindet sich Dr. Wily. Um die Leuchtbox zu dem Feind Deiner Wahl zu bewegen, mußt Du das Steuerkreuz bedienen und den Start-Knopf drücken. Verfügst Du schon über ein gewisses Maß an Erfahrung, dann wirst Du Dich sehr wahrscheinlich zuerst für Metal Man entscheiden. Bist Du jedoch noch nicht so versiert, solltest Du versuchen, Air Man oder Flash Man für Dich zu gewinnen.
   Liest Du diese Spielanleitung genau, so wirst Du später ein Kapitel mit Namen „Wie Du Air Man besiegst" finden. Wenn Du Anfänger in diesem Spiel bist, wirst Du auf diese Weise ein Feeling für MEGA MAN II bekommen.

Steuerung von MEGA MAN

Die Befehle für Mega Man sind echt einfach. Um sie jedoch wie ein Profi auszuführen, brauchst Du vor allem viel Erfahrung und Übung.

Betätigst Du RECHTS oder LINKS auf dem Steuerkreuz, bewegt sich Mega Man nach rechts bzw. nach links. Das funktioniert auch dann, wenn er springt oder fällt. Vergiß dies nicht, denn dieser Punkt kann für Dich äußerst wichtig werden!

HOCH und RUNTER werden benutzt, um Leitern hinauf bzw. hinunter zu klettern. Immer wenn Du HOCH betätigst und sich Mega Man gerade auf der Leiter befindet, wird er ohne zu zögern das Klettern beginnen.

Benutze den A-Knopf, wenn Du klettern willst. Je länger Du den Knopf niederdrückst, desto höher wird Mega Man springen. Willst Du springen, aber Mega Man steht immer noch auf der Leiter, ist es passiert – Mega Man fällt. Drücke HOCH während Mega Man von der Leiter stürzt und es wird Dir auf diese Weise gelingen, seinen Sturz abzubremsen.

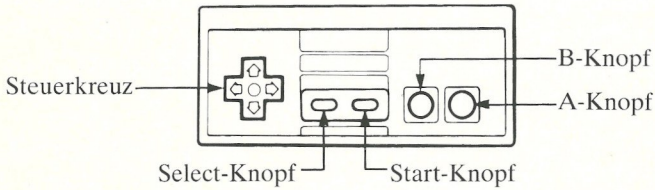
Der B-Knopf wird zum Feuern benutzt. Mega Man ist der einzige, der auch während des Springens und Fallens schießen kann.

Mit Hilfe des Start-Knopfes gelingt es Dir, verschiedene Waffen zu wählen, Energie-Kristalle zu benutzen,

Steuerung von MEGA MAN

und herauszufinden, wieviele Leben Dir noch bleiben. Es ist aber auch eine bequeme Art, ein Päuschen einzulegen. Wähle NEXT und Du wirst einen Blick auf den zweiten Bildschirm werfen können. Benutze HOCH und RUNTER, um Dir die Waffe Deiner Wahl zu holen und drücke nochmals START, um zum eigentlichen Spiel zurückzukehren. Möchtest Du hierüber mehr wissen, schaue Dir in dieser Spielanleitung das Kapitel „Waffen" an. Vorsicht, denn befindest Du Dich auf einer Leiter und hattest zuvor den Start-Knopf gedrückt, wird Mega Man von der Leiter fallen, sobald Du zum Spiel zurückgekehrt bist.

Hier die letzte Bemerkung: Wenn Mega Man angeschlagen ist, ist er für ein oder zwei Sekunden unverwundbar. Mache Dir diesen Vorteil zu nutze, denn nun kannst Du Deine Feinde einfach so passieren.



Energie

In der oberen, linken Ecke des Spiel-Bildschirms befindet sich ein Energie-Barometer, das Dir angibt, wieviele „Feindliche Treffer“ Mega Man noch absorbieren kann. Zeigt das Barometer „0“ an, hat Dein Held ein „Mega Man-Leben“ verloren.

Du wirst während des Spiels eine Anzahl von Dingen finden, die die Energie von Mega Man erhöhen; es handelt sich hierbei um Energiekugeln, die kleine Mengen an Energie in sich bergen, und Energiebälle, die Mega Man mit viel Power versorgen.

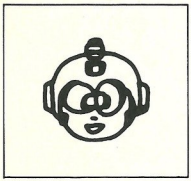
Es gibt auch einen Energie-Kristall – eine Energieladung, die Mega Man zusammen mit seinen anderen Waffen bei sich trägt und die er benutzt, sobald er geschwächt ist. Um den Energie-Kristall zu aktivieren, drücke den Start-Knopf und entscheide Dich für diese Powerkraft. Drücke noch einmal den Start-Knopf, um Deine Energie wieder ganz aufzuladen. Wähle dann eine Waffe und betätige abermals START.

Wählst Du Dir keine Mega Man Standard-Waffe, sondern eine andere, so erscheint links neben dem ersten Barometer ein zweites, das Dir zeigt,

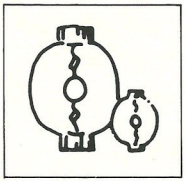
Energie

wieviel Munition sich noch in dieser Waffe befindet. Erreicht dieses Barometer „0“, so wird diese Waffe keinen einzigen Schuß mehr abgeben. Waffen können mit Hilfe von Engergiekugeln und Energiebällen reaktiviert werden.

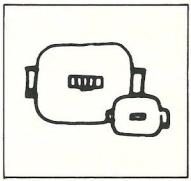
Der letzte Roboter einer jeden Stufe hat ebenfalls ein Energiebarometer an der rechten Seite des Bildschirms. Es sagt Dir, wieviele Deiner Treffer er absorbieren kann. Erreicht das Barometer „0“, hast Du den Roboter besiegt. Es gibt Feinde, die auf bestimmte Waffen unempfindlich reagieren. Doch Du wirst immer eine Waffe finden, die diesen Kreaturen großen Schaden zufügen kann.



1 UP
Fügt einen Spieler hinzu



Spielerleben
Energie steigt



Spielerwaffe
Energie steigt

Besondere Gegenstände

Zusätzlich zu den Waffen gibt es noch besondere Transport-Gegenstände, und das sind:

Item: Nennst Du Dein Eigen, sobald Heat Man besiegt ist. Hier handelt es sich um eine Schwebeplattform. Bis zu drei dieser Plattformen können gleichzeitig eingesetzt werden.

Item: Erhälts Du, wenn Air Man zerstört ist. Es ist ein Jet-Schlitten, den Du benutzen solltest, wenn Du übles Gelände passieren mußt.

Item: Bekommst Du, sobald Flash Man vernichtet ist. Es handelt sich hierbei um einen Lift, der nur zum Erklimmen einer Mauer benutzt werden darf. Mit diesem Gegenstand wird es Dir gelingen, Dich höher aufzuhalten, als es Dir die Schwebeplattform erlaubt.

Paßwort

Nachdem es Dir gelungen ist, alle Feinde zu vernichten, hast Du die Wahl zwischen STAGE, SELECT oder PASSWORD. Hast Du Dich für PASSWORD entschieden, so wird Dir das gegenwärtige Paßwort gezeigt. Schreibe Dir dieses auf und benutze es später, um genau zu diesem Spielpunkt zurückkehren zu können. Du mußt Dir die Position der roten Blasen merken, die Dir als Paßwort gegeben werden. Startest Du mit Paßwort, kannst Du mit dem Steuerkreuz und dem A-Knopf die Position der Blasen wieder eingeben. Hast Du dies getan, kannst Du das Spiel von dieser Stelle aus weiterspielen.

MEGA MAN

Wie man AIR MAN besiegt

Air Man hat seinen Wohnsitz in den Wolken. Dr. Light hat glücklicherweise einige Informationen über seinen Aufenthaltsort erhalten. Hier ist nun ein Schritt-für-Schritt-Reiseführer, der Dir helfen wird- vorausgesetzt Du hast den AIR MAN LEVEL gewählt. Drücke den Start-Knopf, um am Ende jeder Stufe eine Pause einzulegen. (Denke immer daran: Du mußt den Start-Knopf erneut drücken, um ins Spiel zurückzugelangen).

1. Begebe Dich direkt an die Plattformkante. Sobald Du dort angekommen bist, wirst Du den ersten Air Tikki sehen. Er wird sofort versuchen, seine Hörner gegen Dich zu erheben. Springe auf ihn, sobald er seine Hörner senkt, renne los und springe zur gegenüberliegenden Plattform. Wenn Du kannst, verweile nicht auf seinem Kopf. Sobald Du an der Plattform auf der anderen Seite angekommen bist, drehe Dich um und feuere den Lump ab, der nach oben schießt. Triffst Du ihn nicht gleich, springe auf und ziele solange auf ihn, bis Du ihn getroffen hast. Wende Dich dann ab und warte bis sich die Hörner des nächsten Air Tikki auf Dich richten. Wiederhole den ganzen Vorgang für alle fünf.

2. a) Der Lightning Lord fliegt zu Deiner Linken. Springe auf und schieße solange auf ihn, bis er explodiert. Dann hüpfe auf seinen Thunder Charlot.

   b) Wende Dich nach rechts und ziele auf den nächsten Lightning Lord, sobald dieser auf dem Bildschirm erscheint und in seinen Streitwagen springt.

Wie man AIR MAN besiegt

c) Fliege durch die Wolken. Sobald Du in seine Reichweite kommst, springe vorsichtig auf, um auf den nächsten LORD so schnell wie möglich zu schießen. Versuche seine Flugwolke blitzschnell zu erreichen.

d) Gehe nach links und feure auf den nächsten Lord, sobald Du Dich neben ihm befindest. Verlasse dann Deine Flugwolke, indem Du nach links springst, dann wirst Du auf seiner Flugwolke landen.

e) Wende Dein Gesicht nach rechts, um den letzten überlebenden Lord zu vernichten, sobald er auf einer Ebene mit Dir steht. Dann springe auf seine Flugwolke. Kommt dieser nahezu bis zur nächsten Kante, so ist es für Dich eine Sache von Sekunden, auf sie zu springen.

3. Laufe so lange an der Plattform entlang, bis Du einen FLYING FISH entdeckst, der ein Ei fallen läßt. Schlägt das Ei auf dem Boden auf, wird es explodieren; die Federn werden Dich verletzen. Um dies zu vermeiden, solltest Du stehenbleiben und auf das fallende Ei schießen. Die Flying Fishs sind in gleichmäßigen Abständen plaziert. Einige von ihnen sind unsichtbar, weil sie sich hinter Wolken verstecken. Finde heraus, welcher Abstand zwischen ihnen ist, damit Du weißt, wann Du zu rennen aufhören und zu schießen anfangen mußt. Sobald Du die rechte Kante der Plattform erreicht hast, gehe in die Wolke hinein, verlasse den Wege und Du wirst in den niederen Level fallen.

Wie man AIR MAN besiegt

4. Begebe Dich direkt zur Plattform und Du wirst einen anderen Air Tikki sehen. Wenn sein Horn nach unten zeigt, springe auf ihn. Gehe dann zur rechten Kante und begebe Dich anschließend zurück in die Mitte der Plattform. Läufst Du zur rechten Kante, so wird sich der nächste Air Tikki zeigen. Aber, Du mußt warten, bis sich die Hörner beider Ungetüme nach unten richten, denn erst dann kannst Du auf den zweiten Air Tikki springen. Verweile dann in der Mitte des zweiten, bis sich die Hörner abermals nach unten richten und springe zur Kante. Wirst Du getroffen, dann denke daran, daß Du kurz unverwundbar bist; also Beeilung!

5. Springe von Plattform zu Plattform bis Du nahe genug am ersten FAN FLEND bist. Die Fan Flends werden versuchen, Dich von ihnen wegzublasen. Springe nach rechts und schieße darauf los, während ein Fan Flend versucht, Dich nach links zu blasen. Hast Du ihn vernichtet, gehe weiter zum Nächsten. Sei vorsichtig, denn es gibt dort noch eine ganze Reihe von Fischen. Springst Du nicht auf eine Plattform, sondern landest irgendwo dazwischen und wirst dort getroffen, so ist es gut möglich, daß Du in der Abyss landest. Hast Du erst einmal drei FAN FLENDS hinter Dir gelassen, kommst Du zu einem Tor, durch das Du hindurchgehen mußt. Auf diese Weise kommst Du in einen Raum, der am anderen Ende auch eine Tür aufweist. Hinter dieser Tür wohnt AIR MAN.

6. AIR MAN wirft kleine Tornados, die Deine Schüsse ablenken und Dich beschädigen.

Wie man AIR MAN besiegt

7. Springe nach links auf die oberen zwei Plattformen. Gehe dann auf der niederen linken in die Wolke hinein, von wo aus Du in den nächsten Bildschirm fallen wirst. Laufe so nahe wie möglich zum nächsten Tornado und versuche, über ihn zu springen. Wenn sich zwischen Dir und AIR MAN nichts befindet, dann sind Deine Schüsse besonders gefährlich für ihn. Feuere so schnell Du kannst, ehe er die Möglichkeit hat, Tornados nach Dir zu werfen. Für gewöhnlich wird er 2, 3 oder 4 Tornadosätze loslassen, bis ein erfahrener Spieler ihn zur Strecke bringt.

Viel Glück!!

Waffen

Wood Man

Clash Man

Quick Man

Heat Man

Metal Man

Air Man

Flash Man

Bubble Man

Waffen

Mit jedem Sieg über seine Feinde erhält Mega Man deren Kräfte.

Heat Man: Das (**H**) Atom-Feuer kann drei verschieden große Feuerbälle werfen. Je länger Du den Knopf zum Feuern drückst, desto größer ist der Feuerball.

Air Man: Der (**A**) Air Shooter wirft kleine Tornados.

Wood Man: Bewegst Du Dich nicht, baut das (**W**) Leaf Shield (Blätterschild) um Dich herum ein Schild auf. Die Blätter werden dann in die Richtung geworfen, die mit Hilfe des Steuerkreuzes bestimmt wurde.

Bubble Man: Der (**B**) Bubble ist eine Blubberblase, die vor Dir am Boden rollt und alles zerstört, was sie berührt.

Quick Man: Der (**Q**) Quick Boomerang, das sind bis zu 3 Boomerangs zusammen. Halte den Feuer-Knopf gedrückt, und Du wirst damit einen Dauerbeschuß erzielen.

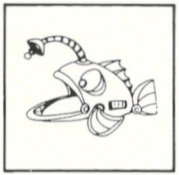
Mega Man's Gegner

Bubble Bat

Atomic Chicken

Hot Dog

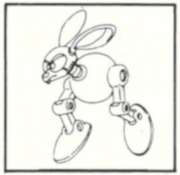
Snapper


Lantern Fish

Air Tikki

Gremlin

Crabbot


Robo-Rabbit

Hothead

Lightening Lord

Mecha Monkey

Mega Man's Gegner

Fan Fiend

Croacker

Prop-Top

Crazy Cannon

Dragon

Guts-Dozer

Notizen

Passwort

1. Bubble: A1; B5; C1,4; D1,5; E1,2,3
2. Flashman: A1; B5; C1,3,4; D2,5; E1,2
3. Airman:
4. Crash Man: A1; B5; C1,4,5; D1,5; E1,3
5. Metal Man: A2, B1, C1,2,5, D1,2, E1,4
6. Quick Man: A1, B4,5, C1,5, D1,5, E3,5
7. Wood Man: A1, B4, C1,5, D1,3,5, E3,5
8. Heat Man: A1; B4,5; C1,5; D1,5; E3,5

Notizen

Notizen

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

HALLO NINTENDO: 01 30 - 58 06 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **01 30 - 58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Tel.-Nr. in Deutschland: **01 30 - 58 06).**

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN